ANO 3 - Nº 31 - R$ 13,90

GIANTS CITIZEN KABUTO

JOGO COMPLETO
2 CD'S

GAMESPOT SCORE
9.0
superb

"Um dos melhores jogos de ação em anos!"
Gamespot.com

MANUAL EM PORTUGUÊS

OS MELHORES JOGOS

ESTÃO NA FULLGAMES

DIRETOR GERAL
Plinio Figueiredo

DIRETORA EXECUTIVA
Iamara Sarkovas

GERENTE DE PRODUTO
Alexandre R. Silva

PRODUÇÃO E ARTE
Alberto Picon
Maurício Chacur

PUBLICIDADE
Edmundo Barreto Junior
publicidade@movingeditora.com.br

COLABORAÇÃO
Caue Figueiredo

JORNALISTA RESPONSÁVEL
Arthur Gebara Jr.
Mtb 13.309

DISTRIBUIÇÃO
Fernando Chinaglia
Distribuidora S.A.
R. Teodoro da Silva, 907
Rio de Janeiro - RJ

FULLGAMES
é uma publicação da
Moving Imagem e Editora Ltda.

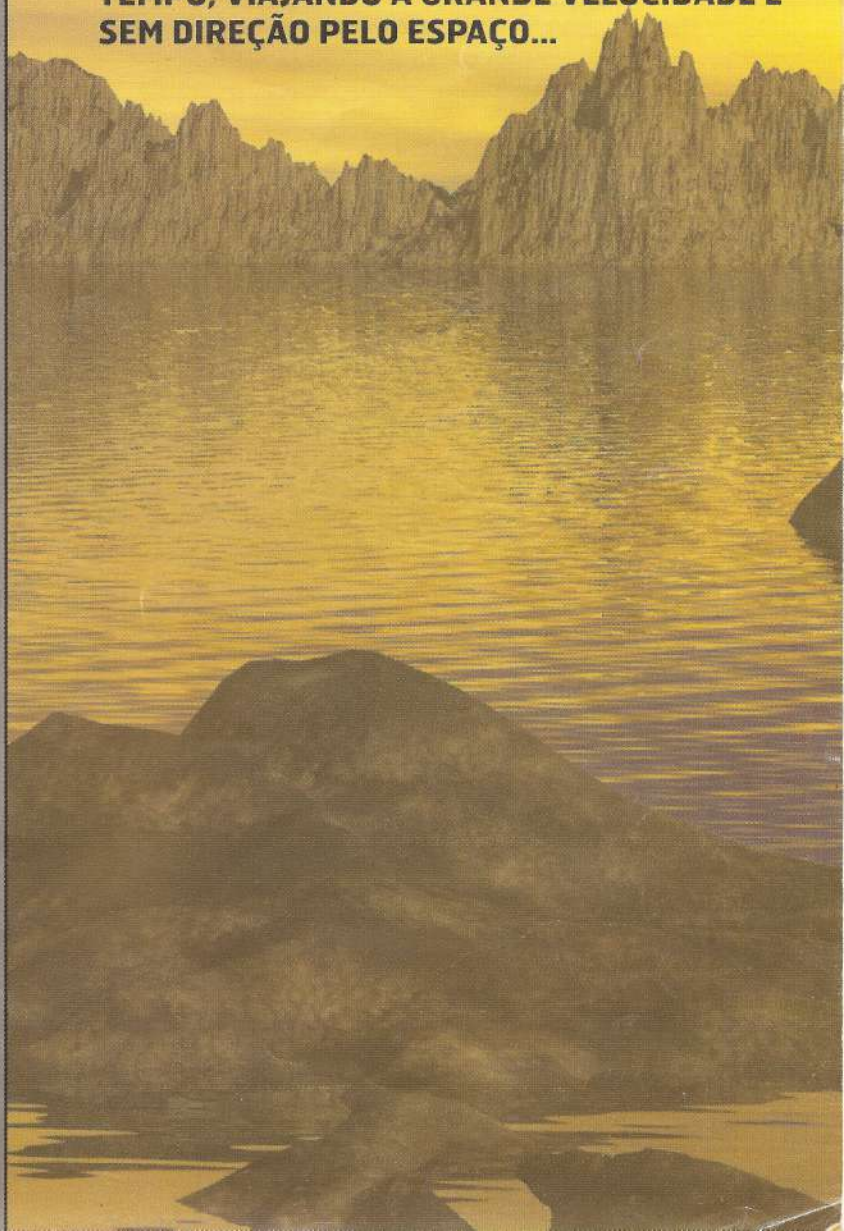
R. Tabapuã, 821 - cj. 14
São Paulo / SP
CEP 04533-013

Tel.: (0**11) 3079-9396
Suporte: 0800-7724700

www.fullgames.com.br
www.movingeditora.com.br

IMPRESSÃO E ACABAMENTO
Van Moorsel Andrade & Cia Ltda.

NESTA EDIÇÃO, A REVISTA FULLGAMES TRAZ O EXCEPCIONAL GIANTS: CITIZEN KABUTO.

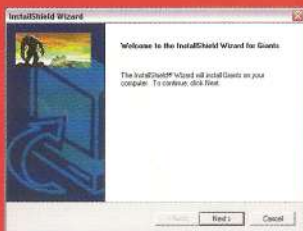
COM HISTÓRIA ENVOLVENTE E EMOCIONANTE, GRÁFICOS FABULOSOS E DOSES CERTEIRAS DE HUMOR, GIANTS: CITIZEN KABUTO JÁ GARANTIU SEU LUGAR NA HISTÓRIA DOS JOGOS DE AÇÃO E ESTRATÉGIA. AGORA SÓ RESTA A VOCÊ EXPLORAR A ILHA, UM FRAGMENTO MACIÇO DE UM PLANETA DESAPARECIDO HÁ MUITO TEMPO, VIAJANDO A GRANDE VELOCIDADE E SEM DIREÇÃO PELO ESPAÇO...

Instalação

Para instalar Giants: Citizen Kabuto em sua máquina:

- Insira o CD do jogo em seu drive de CD-ROM;
- Aguarde a auto-execução;

Caso a opção AUTORUN não esteja ativada em seu computador:

- Clique duas vezes no ícone "Meu Computador" em sua Área de Trabalho;
- Clique duas vezes no ícone de seu drive de CD-ROM.

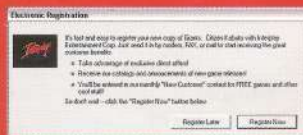
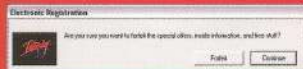
A tela de AUTORUN irá aparecer. Nesta tela, selecione a opção "US English". Na tela seguinte, selecione a opção "Install".

O programa de instalação irá guiá-lo através do processo de instalação. Clique em "Next". Para aceitar a Licença do Software clique em "Yes" na tela seguinte.

Nesta tela você escolhe o diretório no qual os arquivos serão instalados. Você pode alterar o diretório, se desejar. Clique em "Next".

Você pode escolher entre dois tipos de instalação: "Full" (instalação completa, recomendada) ou "Minimum" (ocupa menos espaço em seu computador). Clique em "Next".

Insira o CD 2 para a instalação do resto dos arquivos. Clique em "OK" após inserir o CD 2 em seu drive de CD-ROM. O programa de instalação vai pedir para inserir o CD 1 novamente. Clique em "OK" após inserir o CD 1 em seu drive de CD-ROM.

Se você deseja instalar os arquivos necessários para jogar on-line, clique em "Sim".

Selecione a opção "Express Setup" e clique em "Next".

Se você quiser registrar seu software, clique em "Register Now".

Se você não quiser registrar seu software, clique em "Forfeit". Clique em "Finish" na próxima tela.

Clique em "Sim" para instalar o Giants Patch 1.4.

Clique em "OK". Giants: Citizen Kabuto está instalado em seu computador.

MENUS

Identidade do Jogador (Player id)

Ao iniciar Giants, você vai precisar criar uma nova identidade de jogador (ou selecionar uma identidade criada anteriormente). A identidade do jogador vai armazenar todas as suas configurações de teclado, estatísticas e seu progresso no jogo. Você pode criar várias identidades. Você pode apagar identidades antigas ou aquelas que você não usa mais.

Menu principal

Depois de criar (ou selecionar) uma identidade, você vai entrar no menu principal, com uma série de opções: começar novo jogo individual (start new single player game), jogo com vários jogadores (join multiplayer game), ser anfitrião de um jogo com vários jogadores (host multiplayer game), opções (options), carregar jogo individual (load single player game), mudar jogador (change player) e sair do jogo (exit game). Use o mouse ou as setas no teclado para mover o cursor e use a tecla Enter ou o botão esquerdo do mouse para selecionar a opção desejada. Ao navegar pelos menus do jogo, você pode pressionar ESC para retornar para o menu anterior.

Começar Novo Jogo Individual (start new single player game)

Selecionando essa opção, você vai começar um novo jogo com um único jogador. Esse tipo de jogo se passa em uma série de ilhas, com várias missões em cada uma. Você vai controlar uma das três raças - os Meccs, as Sea Reapers e Kabuto - em partes diferentes de jogo individual. Seu progresso será salvo automaticamente após cada missão completada. Se você morrer, pode tentar novamente. Todas as missões completadas estarão disponíveis através do menu "Load Game". Recomendamos que você jogue sozinho antes de se aventurar em jogos com vários jogadores. A seqüência de missões individuais dará a você excelente treinamento - o que vai ajudar bastante quando você jogar com outras pessoas.

Carregar Jogo Individual (load single player game)

Essa tela mostra todas as missões que você já completou com a identidade que você escolheu. Ela também apresenta uma pontuação ao lado de cada missão. Você pode usar essa tela para iniciar sua última missão ou retornar a uma missão anterior para melhorar sua pontuação.

Unir-se/Ser Anfitrião de Jogo multiusuário (join / host multiplayer game)

Selecionando uma dessas opções permitirá que você crie um novo jogo multiusuário ou una-se a um jogo multiusuário já existente.

Opções (options)

Controles (controls)

Esse menu vai dar acesso a tela de opções de controle. Você pode mudar as configurações das teclas para os Meccs, Delphi e Kabuto. Quando você estiver em uma dessas telas, você poderá mudar as definições das teclas / botões colocando o cursor do mouse sobre a função que você quer modificar e acionando a tecla que você quer que execute essa função no jogo.

Opções gráficas (graphic options)

Essas opções afetam o desempenho do seu jogo. Desligando as opções especiais, diminuindo a quantidade de detalhes e a distância de visão, o jogo vai apresentar um desempenho melhor - mas não será tão bonito de se ver. Se o desempenho do seu jogo não estiver adequado, você deve tentar mudar as configurações dos gráficos para baixo até que você tenha o melhor equilíbrio entre a velocidade e a qualidade visual. Dependendo da sua placa de vídeo, algumas das opções podem não estar disponíveis.

Model Detail (high / medium / low): três níveis de detalhe do jogo (alto / médio / baixo).

Lighting (on / off): liga e desliga a iluminação. Note que quando a iluminação está desligada, o jogo não fica escuro, mas o brilho se torna uniforme.

Object bumpmapping (on / off): colocar ou remover a topografia dos mapas do jogo. Os mapas topográficos mostram a irregularidade e profundidade das superfícies.

Environmental map (on / off): liga e desliga os mapas ambientais, que servem para criar superfícies brilhantes ou reflexivas.

Enhanced water effect (on / off): ligar ou desligar efeitos especiais de água.

Player shadow (on / off): liga e desliga a sombra do jogador.

General shadows (on / off): ligar ou desligar todas as sombras do jogo.

Sun flare effect (on / off): colocar ou retirar todo o brilho do sol no jogo.

View distance (controle gradual): ao

mover esse controle, você vai aumentar ou reduzir o alcance de sua visão. Uma certa quantidade de "neblina" vai sempre obscurecer os objetos distantes no jogo - ao ajustar esse controle você vai colocar a "neblina" mais perto ou mais longe.

Opções de som (sound options)

Algumas dessas opções podem não estar disponíveis em seu computador, dependendo de sua placa de som.

Sound effects volume: controla o volume dos efeitos sonoros.

Music volume: controla o volume da música do jogo.

Reverb (on / off): adiciona ou remove efeitos de reverberação nos sons do jogo.

Occlusion (on / off): quando esse controle está ligado, os objetos e o terreno vão afetar a transmissão do som.

Mudar a identidade do jogador (change player ID)

Essa opção permite que você mude a identidade do jogador. Diferentes identidades têm progresso separado ao longo do jogo individual, e diferentes configurações para controle, áudio e vídeo.

Sair do jogo (exit game)

Com essa opção você sai do jogo.

Personagens

Meccaryns

Cinco trabalhadores alienígenas : Baz, Tel, Reg, Gordon e Bennett - conhecidos também como os Meccaryns (ou Meccs). Em férias, a caminho do conhecido Planeta Majorca, os Meccs foram engolidos por um peixe espacial gigante e defecados nas vizinhanças da Ilha. Forçados a permanecer na ilha para consertar sua nave, os Meccs têm a vantagem de trabalhar em grupo e sua tecnologia superior para enfrentar seus atacantes. O objetivo deles é consertar a nave e voltar para suas merecidas férias em Majorca, mesmo que tenham que matar tudo na ilha...

Sea Reapers

Exóticas criaturas femininas com olhos vermelhos e pele azulada, as Sea Reapers foram a forma dominante de vida na ilha por muito tempo. Elas controlaram a vida na Ilha com poder absoluto, quase tirânico. Em uma tentativa de desencorajar a aproximação de qualquer visitante indesejado, elas criaram Kabuto, uma criatura gigante com tendência à brutalidade. Infelizmente para elas, Kabuto era adaptado demais à sua função. Ele não apenas defendeu a Ilha contra quaisquer intrusos, mas também afugentou as Sea Reapers para os oceanos. Adaptando-se à sua nova morada, as Sea Reapers desenvolveram poderes místicos - de ataques com espadas e arco na velocidade de uma raio, a encantamentos elementais em larga escala.

Kabuto

Criado pelas Sea Reapers para defender a Ilha, Kabuto se descontrolou um pouco e perseguiu as Sea Reapers até elas fugirem para o oceano. Dez vezes mais alto do que uma pessoa normal, Kabuto é um bruto enorme, capaz de engolir oponentes inteiros e destruir vilas inteiras com sua traseira.Embora pareça divertido jogar com um monstro de 900 toneladas de ossos e músculos, há um problema. Quando as Sea Reapers fizeram Kabuto, elas deram a ele um único defeito fatal - um ponto fraco na sua pele grossa, localizado diretamente no centro do seu abdômen.

Filhotes (offspring)

Os filhotes de Kabuto são versões muito menores dele. Quando Kabuto come Smarties suficientes, ele pode botar um ovo que produz um dos seus filhotes. Kabuto pode dar ordens simples aos seus filhotes, tais como atacar/comer, buscar e voltar. Os filhotes começam bem pequenos, mas eles podem crescer até a altura de Kabuto, se comerem carne de Vimp suficiente.

Outros personagens

Smarties

Os Smarties são pequenos e fortes indígenas que habitam a ilha. No jogo individual, os Smarties guiarão você pelos detalhes do jogo, objetivos da missão e ajudar a construir uma base. No jogo multiusuário, os Smarties são usados principalmente para construir bases.

Para as Sea Reapers e os Meccs, os Smarties são recursos necessários para construção de uma base. Os Smarties não apenas levantam as estruturas, como também desenvolvem novas armas para as Reapers e os Meccs (disponíveis na loja de presentes [gift shop]). Mas para que os Smarties sejam produtivos, você primeiro tem que fazê-los felizes. Proteja-os, alimente-os e então ofereça a eles um pub onde eles possam ficar bêbados.

Kabuto usa os Smarties de uma maneira um pouco diferente. Ao invés de alimentar e cuidar desses safados, Kabuto simplesmente os come. Quando Kabuto devora alguns Smarties, essas criaturas se transformam em um ovo mutante dentro do estômago de Kabuto. Logo depois, o ovo vai rachar e produzir um mini Kabuto. Cada um dos três personagens principais pode agarrar e carregar Smarties. Quando um Mecc encontra um Smartie, este vai subir nas suas costas. Quando uma Sea Reaper encontra um Smartie, ele vai ser encapsulado em uma bolha protetora, que seguirá a Reaper. Kabuto pode pegar alguns Smarties e impalá-los em seus chifres. Há um número limitado de Smarties em cada um dos níveis, individual ou multiusuário. Se um Smartie é morto, um outro será gerado.

Vimps

Extremamente dóceis e não muito inteligentes, os Vimps são o gado da ilha. São geralmente encontrados em manadas, passeando pelas planícies idílicas, pastando enquanto esperam sua terrível morte. Vimps cozidos são a necessidade básica na dieta dos Smarties, enquanto que Kabuto prefere devorá-los crus. De qualquer forma, a carne de Vimps restaura a energia perdida, assim como uma bebida energética, só que com ossos.

Kabuto pode comer Vimps como nachos carnudos para recuperar sua energia - ou pode impalá-los em seus chifres e guardá-los para depois. Os Meccs se abstêm do consumo de Vimps. Ao invés disso, eles precisam da carne dos Vimps para manter os Smarties felizes em sua base. Matar os Vimps faz com que eles se transformem em pequenas pilhas de bifes trêmulos, que os Meccs podem recolher e voltar à base. Lembre-se: a barriga cheia de Vimp produz Smarties mais produtivos. As Sea Reapers também precisam dos Vimps, mas ao invés de colher sua carne para alimentar os Smarties, Delphi tem que matar os Vimps e colher suas almas. Ela usa essas almas para dar energia aos mecanismos místicos que mantêm a sua base funcionando.

Algum subproduto da energia natural da ilha repõe continuamente a população de Vimps. Se você destruir um bando inteiro deles, mais Vimps jovens vão florescer próximos de você dentro de alguns minutos. Essas criaturas crescem com o tempo - quanto maiores, mais carne produzem quando esmagados, mortos com tiros ou explosões. Assim, quando você encontrar uma manada de Vimps jovens, você sempre deve considerar se deve esperar que eles engordem ou se deve correr o risco de o inimigo roubar a sua carne.

Guardas das Reapers (Reaper Guards)

Os Guardas são a força de ataque das Sea Reapers. Você geralmente vai encontrar grupos de Guardas patrulhando os vales da Ilha ou guardando um acampamento de Reapers, carregando armamento pesado. Eles também geralmente aparecem quando você está construindo sua base, dificultando o seu trabalho e dos seus Smarties. Há muitos tipos de Guardas, com armas e meios de transporte diferentes... você deve ficar alerta e esperar qualquer coisa do encontro com esses caras, especialmente se a Reaper Kamikaze fizer uma de suas raras aparições.

Sonak

Essa grande besta desajeitada é o meio de transporte favorito dos Guardas das Reapers. Embora pesado e pouco inteligente, a carapaça rígida do Sonak faz com que seja extremamente difícil matá-lo. Além das torres de armas que os Guardas geralmente montam sobre o Sonak, essas criaturas têm seus próprios mecanismos de defesa. Eles têm a capacidade de fazer com que o chão trema simplesmente batendo seus pés enormes. Um Sonak também pode ferir os seus oponentes com seu urro destrutivo, projetando com sua boca enorme ondas de som desorientadoras. Se essa onda atingir você, você perderá sua habilidade turbo de seu foguete (jetpack / turbo) por um curto período de tempo.

Charger

O Charger é uma criatura territorial extremamente feroz. Se acontecer de você ser o infeliz colocado no caminho desse monstro, você tem duas escolhas: fugir como uma criança assustada (não que você perca a sua dignidade em fugir de um Charger) ou tentar atirar na boca da criatura, enquanto ela investe contra você, o único modo de feri-lo, mas não matá-lo. Ao fazer pontaria, você deve lembrar que toneladas de chifres e músculos estão se aproximando em alta velocidade e em curso de colisão com a sua estrutura frágil. E mesmo que você consiga atirar na garganta da besta, você terá que sair do caminho rapidamente antes da carga do monstro ou ser amassado até virar purê.

Rippers

Com 90% da sua massa corpórea composta por garras e dentes, essas criaturas parecidas com insetos podem ser inimigos ferozes. Você vai encontrar três tamanhos:

Pequenos (small): movem-se devagar, sempre ficam acima do solo e atacam com mordidas. A concha que produz os Rippers pequenos pode ser destruída, acabando com o suprimento ilimitado desses inimigos subdesenvolvidos.

Médios (medium): são muito mais resistentes que seus correlatos fetais. Nesse estágio, os Rippers podem se mover em velocidade média acima e abaixo do solo. Além disso, podem cuspir esferas de fogo contra você enquanto estiverem acima do solo. Quando um Ripper médio é morto, ele deixa para trás uma esfera brilhante que vai restaurar um pouco da sua saúde, quando apanhada.

Grandes (large): são com esses os rippers que você deve tomar mais cuidado. Eles são grandes, mas podem se mover rapidamente acima e abaixo do solo. Eles podem cuspir uma grande bola de fogo azul a longa distância, que acerta o oponente com a força de uma granada. Quando um Ripper grande é morto, ele deixa para trás uma esfera brilhante que vai restaurar muito da sua saúde quando apanhada.

Raiks

Essas criaturas têm o tronco de uma mulher de pele azul e a parte de baixo de uma vespa. As Raiks têm muitas das habilidades mágicas de Delphi - turbo, teletransporte e camuflagem, apenas para citar algumas. Assim como Delphi, as Raiks manejam a espada e o arco com grande habilidade. Geralmente se encontram no comando de um grupo de Guardas das Reapers.

Rainha Sappho

Sappho era a mais poderosa e cruel das Reapers que sobreviveram ao massacre de Kabuto - e teve o direito de se tornar a rainha das Reapers. O seu objetivo principal é colocar as Sea Reapers em posição dominante na Ilha. Ela sempre quis que sua filha, Delphi, se tornasse uma poderosa aliada dessa causa. Delphi, entretanto, se mostrou teimosa e rebelde, considerando as ações da mãe cruéis e tirânicas.

Cleaners

Fracos, mas incrivelmente vorazes, a enorme população desses parasitas mora logo abaixo da superfície do solo. Sempre que uma criatura morre, dúzias e às vezes centenas de Cleaners aparecem para devorar o corpo.

Piranha

Essas criaturas aquáticas são uma mistura básica de dentes e barbatanas... mas principalmente dentes. As Piranhas não vão atacar Kabuto ou as Reapers, mas os Smarties e os Meccs viram caça assim que entram na água.

Verms

São criaturas voadoras mal-humoradas que atacam cuspindo fogo assim que avistam você.

Dactyl, Lobird e Flaks

Esses pássaros inofensivos geralmente podem ser vistos voando preguiçosamente pela Ilha. Não se preocupe em tentar atirar neles, a não ser que você tenha realmente excesso de munição em suas mãos.

Estruturas

Acampamento (Barracks)

São o local de moradia dos Guardas das Reapers, e podem ter tamanhos diferentes. Geralmente vários Guardas vão vigiar o Acampamento ao mesmo tempo. O Acampamento pode produzir uma certa quantidade de Guardas, mas você pode parar o processo completamente destruindo a estrutura.

Abrigo (Bunker)

O Abrigo é uma estrutura rasa, de forma arredondada, com portas em todos os lados. Ele pode se elevar acima do solo e abaixar de novo - é assim que os Guardas das Reapers podem entrar e sair. Uma vez dentro dele, os Guardas estão bem protegidos pela parede externa, e ainda podem atirar nos inimigos usando as portas.

Torre de Guarda (Guard Tower)

A Torre de Guarda pode ser vista emergindo de pequenas vilas, locais com vales estratégicos para monitorar os movimentos de qualquer um que passe; ou empoleirada em montanhas para dar uma vista das redondezas a quem estiver dentro dela. Você pode usar esse ponto estratégico para sua próprias necessidades.

Torres de tiro (Turrets)

As torres de tiro geralmente guardam os maiores acampamentos das Reapers, e usam canhões de grande calibre em qualquer inimigo que esteja na mira de seus sensores.

Torres SAM (SAM Turrets)

As torres SAM (mísseis superfície-ar) são usadas para repelir quaisquer invasores vindos do céu, e não são ameaça para intrusos no solo. Qualquer inimigo que se aproxime da torre SAM vai imediatamente receber um aviso por estar na mira de um míssil. Os mísseis lançados pela torre vão perseguir você com exatidão, se movendo rapidamente. Se você não for capaz de fazer alguma manobra extravagante, a explosão de um desses mísseis vai certamente partir você em dois assim que atingí-lo.

Ovos (Husks)

Semelhantes aos abrigos, os ovos são casulos orgânicos que abrigam e produzem Rippers. Quando você estiver face a face com um bando de Rippers hostis, a raiz de seu problema muito provavelmente está em um ovo. Além disso, você pode gastar toda a sua munição contra os Rippers sem que o número deles diminua... até que você tenha a brilhante idéia de destruir o ovo que os está produzindo. Os ovos têm dois tamanhos: pequenos (só produzem Rippers pequenos) e grandes (produzem Rippers médios e grandes).

Cabanas (Huts) e outras estruturas

Você vai encontram outros tipos de estruturas enquanto explora a Ilha. Na sua maioria, essas estruturas podem ser reduzidas a pó se você manter fogo contra as paredes durante um certo período de tempo.

Interface do Jogo

Muitos dos elementos da interface de Giants são comuns às várias raças, mas algumas partes da interface são específicas para um dado personagem.

Interface dos Meccs

Indicador de combustível do foguete

Esse indicador é mostrado no canto inferior esquerdo da tela, e representa o nível de energia do seu foguete. A maioria das missões inicia com o seu foguete totalmente abastecido. Ao ativar seus propulsores, você irá em direção ao céu, mas o combustível será consumido rapidamente. Entretanto, você não precisa se preocupar, pois seu combustível será reconstituído depois de um certo período de tempo. Ao lado do indicador de combustível, uma luzinha indica quando o seu acelerador nitro está ativo. Ele vai dar força extra para os propulsores do foguete- quando ele é usado, a luz é desligada. O acelerador nitro vai ser regenerado assim que você se encontrar novamente no solo (o que vai ser sinalizado pelo acendimento da luzinha, mostrando que ele está novamente ativo).

Indicador da mochila

Ao lado do indicador de combustível, há um ícone para mostrar a mochila que você está carregando. Muitas das mochilas, como a de camuflagem (bush camouflage) ou escudo (shield) drenam o combustível do seu foguete quando estão ativas. Para outras mochilas, como a torre de tiro (turret) ou a bomba (pop-up bomb), você deve deixá-las cair e elas são ativadas nesse momento. Além disso, se você estiver carregando um Smartie nas suas costas, uma foto de um Smartie vai ser mostrada no indicador.

Ícones das armas

No centro da parte inferior da tela você vai ver as armas que estão no seu inventário no momento. Marcas azuis ao redor do ícone da arma mostram que ela está em uso, enquanto que os números abaixo de cada um dos ícones indicam a quantidade de munição que você tem. As armas dos Meccs são basicamente pistolas de um tipo ou de outro, e todos, exceto a pistola de mão, têm um quantidade limitada de munição.

Indicador de Saúde

O coração encontrado na parte inferior direita da tela é seu indicador de saúde. Olhe para ele como um receptáculo de vida. Quando o nível de vermelho dentro do coração diminuir, sua saúde está indo junto. Quando não houver mais substância vermelha no seu coração, você estará morto. Como na vida real.

Indicador de Vimps e Smarties

O canto superior esquerdo da sua tela mostra dois conjuntos de números - um deles corresponde aos Vimps, e o outro, aos Smarties. O número de Vimps é a quantidade de bifes de Vimp que você tem atualmente com você. O número de Smarties indica quantos deles você tem trabalhando na sua base, comparado com o número total de Smarties na ilha em que você está (nos jogos para vários jogadores há um terceiro número, que é o número de Smarties que o inimigo possui).

Cursor de alvo

A interface dos Meccs usa um cursor de alvo básico no centro da tela. Na maior parte dos jogos, ele é mostrado como uma pequena cruz branca. O cursor de alvo tem dois estados, dependendo de onde você o focaliza. O estado neutro é representado pela cruz básica, o que significa que não há realmente nada contra o que atirar diretamente à sua frente. Quando houver um inimigo ou uma estrutura no alvo, um cursor vermelho vai

aparecer. Se você estiver usando um míssil, você pode manter o cursor apontado para o alvo que você deseja que o míssil atinja. Um cursor em forma de colchete vai aparecer para mostrar que seu alvo está travado. Assim que isso ocorrer, atire à vontade.

Interface de Delphi

Indicador de encantamentos
No canto inferior esquerdo da tela, você verá um aparato com cinco espaços circulares. Ele representa os cinco encantamentos que Delphi possui no momento. Você pode alternar entre os encantos disponíveis e ativá-los quando achar melhor. Os encantamentos podem ser obtidos durante o jogo ou comprados na loja de encantos. Embaixo de cada um deles, há três "luzes", indicando o número de vezes que o encanto pode ser lançado. Quando um encantamento é adquirido, todas as três luzes estão ligadas. Quando ele é lançado, uma das luzes se apaga. Se você lançá-lo três vezes, você deve voltar à loja e recarregar a energia desse encanto.
Delphi também pode usar almas dos Vimps para recarregar seus encantos. Essa energia coletada é representada pela barra vertical no centro do aparato dos encantamentos. Você pode usar essa energia para recarregar qualquer um dos seus encantamentos - apenas aperte Shift e use o cursor para clicar em um dos cinco espaços. Isso vai usar uma parte da energia das almas dos Vimps que você coletou e acender uma das três "luzes". As almas dos Vimps também podem ser usadas para restaurar as forças mágicas que mantêm a sua base.

Indicador de bolhas dos Smarties
Quando você "adquire" um Smartie, ele é encapsulado em uma bolha de energia mágica que vai seguir você até que você coloque o Smartie de volta na sua base. Se você tiver uma bolha de Smartie flutuando atrás de você, haverá um ícone ao lado dos encantamentos para mostrar isso.

Ícones das armas
Assim como na interface dos Meccs, suas armas são mostradas na parte inferior central da sua tela. Marcas azuis ao redor do ícone da arma mostram que ela está em uso, enquanto que os números abaixo de cada um dos ícones indicam a quantidade de munição que você tem. Delphi sempre vai carregar uma espada e um arco, mas você pode adquirir outro arcos mais poderosos na loja de encantamentos.

Indicador de saúde
O nível de vermelho do coração representa sua saúde. Quando o coração é totalmente vermelho, você tem saúde total, quando não há vermelho, sua saúde é zero. Delphi vai recuperar gradualmente sua saúde, desde que ela esteja imersa em água.

Indicador de Smarties
O canto superior esquerdo mostra um número indicando a quantidade de Smarties que você está usando.

Cursor de Alvo
Enquanto você estiver controlando Delphi, o cursor de alvo tem a mesma função que nos Meccs. Em resumo, se você colocar o cursor sobre uma criatura viável ou uma estrutura alvo, uma retícula vermelha vai aparecer. Além disso, se um encanto for selecionado, novas cruzes vão aparecer se você mirar em alguma coisa que possa ser afetada pelo encanto.
Na interface de Delphi, as cruzes são circundadas por outro cursor, que representa a sua habilidade de turbo. Quando você coloca o cursor sobre terreno viável, o círculo do turbo ficará verde. Se você estiver usando o arco de força (power-up bow) ou o arco relâmpago (lightning bow) você pode travar seu alvo mantendo o botão de fogo apertado. Quando você estiver com o alvo travado, uma aura vai aparecer ao redor do(s) alvo(s), mostrando para você onde seus mísseis vão acertar assim que você soltar o botão de fogo.

Interface de Kabuto

Indicador de Adrenalina
Mostrado na parte inferior esquerda da tela, o indicador de adrenalina de Kabuto é uma medida da sua energia total. Kabuto pode fazer ataques especiais que drenam sua adrenalina em diferentes maneiras. A adrenalina de Kabuto vai ser regenerada, mas em uma velocidade proporcional à sua saúde. Quando você mantém o botão de adrenalina apertado para fazer Kabuto atacar, uma segunda barra vai aparecer acima do indicador de adrenalina, indicando quanta adrenalina vai ser usada no ataque a seguir. Se você mantiver o botão da adrenalina apertado, essa segunda barra vai crescer e pegar mais e mais adrenalina. Há três níveis de ataques que Kabuto pode fazer com adrenalina, usando as suas mãos ou pés. Se você soltar o botão adrenalina antes do ataque, você não vai usar nada da adrenalina de Kabuto. Ao lado do indicador de adrenalina, há uma luzinha, semelhante à luz de nitro dos Meccs. Quando essa luz está acesa, Kabuto pode correr por um curto tempo. Depois dessa corrida, a luz se apaga. Kabuto precisa de tempo para recuperar seu ar antes que a luz se acenda e ele possa correr novamente.

Crescimento / indicador de ovos
Tanto no jogo para um quanto para vários jogadores, Kabuto começa de tamanho moderado (cerca de duas vezes o tamanho de um Guarda Reaper padrão). Essa é uma condição temporária, facilmente remediada pela alimentação à base de Smarties. Kabuto tem quatro níveis de crescimento e precisa consumir um certo número de Smarties para passar para o nível seguinte. Um contorno branco na parte inferior da tela mostra a você sua proximidade do próximo estágio de crescimento. Ao comer mais Smarties, esse contorno começa a ser preenchido. Quando estiver cheio, Kabuto vai crescer e seu ataques ficarão mais poderosos.
Quando você alcançar o tamanho máximo, o indicador de crescimento será substituído por dois indicadores de ovos. Quando Kabuto atinge seu tamanho máximo, ele pode comer um Smartie para botar um ovo. Esse ovo vai produzir um filhote - uma criatura muito semelhante a Kabuto, apenas menor. Quando o ovo racha, o indicador de ovos se torna um indicador do filhote. Os filhotes comem criaturas para poderem crescer, do mesmo modo que Kabuto. Cada vez que um filhote come uma criatura, seu indicador de crescimento vai ser completado em parte - quando estiver completo, o filhote vai crescer alcançando o novo estágio de

desenvolvimento. Os filhotes só podem crescer até atingirem metade do tamanho de Kabuto, e Kabuto só pode ter dois filhotes em qualquer momento. Quando um filhote morre, o Smartie que foi consumido para dar origem a ele vai reaparecer.

Indicador de saúde

Assim como para as outras raças, o indicador de saúde de Kabuto é mostrado na parte inferior direita da tela. O nível de vermelho dentro do coração corresponde diretamente à saúde de Kabuto. O nível de saúde de Kabuto afeta a velocidade com a qual a sua saúde se regenera. Kabuto pode recuperar sua saúde comendo criaturas.

Cursor de alvo

Quando você está controlando Kabuto, o cursor muda ao ser colocado sobre objetos diferentes para representar como você pode interagir com esse objeto.

Controles

Giants tem uma configuração padrão de controle para cada um dos três personagens principais, mas você pode modificar essa configuração através do menu principal.

Movimento

A inclinação do terreno afeta os movimentos básicos. Quando você está subindo um morro, você vai ver que seu personagem se move mais devagar, proporcionalmente ao ângulo de inclinação. O mesmo vale para descer um morro, exceto pelo fato que funciona ao contrário (isto é, você vai se mover mais rápido em uma descida íngreme, às vezes até mais do que você gostaria de ir). Essas características de movimento geral valem para as três raças, mas cada uma delas tem modos de movimento especiais que auxiliam a sua movimentação.

Movimentos dos Meccs

Os Meccs usam foguetes para se mover voando. O foguete pode ser usado apenas por um tempo limitado. Quando não está em uso repõe sua energia rapidamente. O acelerador nitro extra dá mais poder ao foguete, quando ativado. Depois de utilizado o acelerador nitro se regenera assim que o Mecc volta ao solo.

Quando a base dos Meccs tem uma casa de badalação, seus Smarties podem construir um girocóptero. Esse é um veículo voador simples que tem sua própria metralhadora (sem limite de munição) e sem limite de combustível para vôo. Entretanto, ele pode ser destruído. Ao pilotar um girocóptero em um jogo para vários jogadores, seus companheiros Meccs podem agarrar no girocóptero e pegar uma carona.

Os Meccs não podem entrar na água - de jeito nenhum. Ao entrar, grupos de Piranhas vão aparecer, rasgar a armadura e comer a carne macia que fica dentro dela.

Movimento das Sea Reapers

Delphi pode usar a sua habilidade "turbo" para ir muito rápido de um ponto a outro. Quando o cursor for colocado sobre um terreno ao alcance dela, você pode ativar o turbo para ser automaticamente transportado para o ponto escolhido. Você também pode usar criaturas como destino do turbo. Coloque o cursor sobre uma criatura próxima - uma esfera azul vai aparecer ao redor da criatura. Use sua habilidade de turbo para cair em cima da criatura selecionada. Quando o local está ao seu alcance , o cursor fica verde; se não, fica cinza. Note que quando você ativar o turbo de Delphi para pulos a longa distância, a energia do cursor vai ser drenada. Esse medidor de energia vai se recuperar rapidamente, mas até que isso aconteça, você não pode ativar a habilidade de turbo novamente. Enquanto Delphi estiver no ar, em um pulo turbo, ela pode usar seu arco e atingir os seus inimigos. A habilidade turbo também é ótima para se aproximar de um adversário para um ataque surpresa com a espada.

Delphi também pode adquirir a habilidade de teletransporte. Esse é um encantamento como muitos outros, com um número limitado de usos. Delphi pode se mover facilmente na água, em modo normal ou rápido de natação. Desde que ela esteja na água, Delphi vai regenerar a sua saúde em uma velocidade moderada. Quando a sua base for suficientemente desenvolvida, Delphi também pode ter acesso a um esqui Reaper para uma pessoa (one person reaper ski). Esse veículo tem controles básicos, e pode planar sobre a terra quase que com a mesma eficiência com que pode correr sobre a água. Durante as corridas de esqui das Reapers, você verá controles de mísseis e turbo que podem ser ativados durante a corrida.

Movimentos de Kabuto

Kabuto é a única criatura que pode escolher andar a passos lentos ou correr. Enquanto corre, Kabuto pode começar ataques mais devastadores. Ele pode correr distâncias curtas antes de ficar cansado - leva um certo tempo para que ele recupere energia para correr de novo.

Kabuto também pode dar grandes saltos de um lugar para outro. Semelhante à habilidade turbo de Delphi, você pode fazer Kabuto pular de um ponto a outro simplesmente colocando o cursor sobre o ponto mais próximo no terreno e ativando a habilidade de pular (jump) de Kabuto. Por ter apenas alguns tipos de ataque, Kabuto vai automaticamente se mover para alvos distantes quando receber comandos para "atacar" (atack) ou "agarrar" (grab) esses alvos. Por fim, Kabuto não gosta de água. Ele não vai entrar nela se puder evitar, e se ele aterrizar em águas profundas (devido a um salto mal calculado, por exemplo), ele vai marchar miseravelmente dentro dela até você dizer a ele para saltar para fora.

Ataque

Ataque dos Meccs

Algumas das armas dos Meccs são mais indiretas, e requerem um uso diferente no ataque. Por exemplo, a mina (mine) é um objeto que você coloca no solo. Depois que foi colocada, você não pode mais controlá-la. Se um inimigo se aproxima dela, a mina vai fazer o resto. Os Meccs são excelentes no trabalho em grupo. Se você jogar com um Mecc no jogo individual, você geralmente vai ter um ou dois companheiros ao seu lado, chamados de "discípulos". Esses caras podem fazer um monte de manobras e lutar sozinhos, mas você também pode dar ordens a eles, para irem a um dado local, atacarem um alvo, ou simplesmente se agruparem na sua posição.

Ataques das Sea Reapers

Elas têm dois métodos básicos de ataque - usando a espada ou usando o arco. As espadas fazem exatamente o que você espera: pressione o botão de ataque para que ela gire a espada e acerte o inimigo mais próximo. As Sea Reapers podem usar os arcos mais diferentes, disponíveis na loja de presentes. Semelhante às pistolas dos Meccs, cada arco funciona de maneira diferente, e requer usos diferenciados. As Sea Reapers também têm a habilidade para atacar em maior escala, usando seus encantos.

Ataques de Kabuto

De acordo com as tradições estabelecidas em filmes clássicos de monstros, os ataques de Kabuto estão em duas categorias básicas: agarrar e destruir. Ambas as ações são executadas a curta distância. Note que Kabuto pode perseguir tanto alvos terrestres quanto aéreos. Ele também pode agarrar e chutar enquanto estiver correndo - e ambas as ações o levarão mais rápido para próximo do alvo. Assim que Kabuto agarra alguma coisa ou alguém, ele pode fazer poucas coisas com a vítima. Se for um objeto inanimado, ele pode jogá-lo. Quebrando as formações rochosas existentes, Kabuto tem acesso a uma pilha de "mísseis", e o termo "arma de projéteis" tem todo um novo sentido quando você é um gigante atirando pedras em seus inimigos. Se Kabuto pega uma criatura viva, ele pode atirá-la, comê-la (Vimps dão saúde a Kabuto; Smarties dão ovos a ele) ou ele pode armazená-la em seus chifres, empalando-as nas suas pontas afiadas. O empalamento de criaturas pode ser extremamente útil durante o jogo. Por exemplo, Kabuto pode ter sua saúde em nível máximo quando encontra um bando de Vimps adultos - ele faz espetinhos nos seus chifres e pode se curar rapidamente se entrar em combate mais tarde. Note que os ataques de Kabuto não só são eficientes em esmagar criaturas, ele também é bom em derrubar estruturas. Depois que Kabuto atingir seu tamanho máximo e puder gerar seus filhotes, ele pode direcionar suas crias para atacar e buscar um alvo. Isso faz não só com que o grandão fique longe do perigo, mas também dá chance aos pequenos bancarem adultos um pouquinho.

Visualização

Zoom

A função zoom facilita o discernimento de objetos que estejam longe no cenário. Todas as raças podem usar a função zoom, mas é especialmente útil para os Meccs e as Sea Reapers, pois o zoom ajuda nos tiros contra alvos distantes.

Modificar o modo de visualização da câmera (change camera view)

A qualquer momento durante o jogo você pode mudar a visão de terceira pessoa (padrão) para visão em primeira pessoa. Além disso, você tem a opção de mudar a visualização para uma câmera acima da sua cabeça, para enfatizar suas ações. Essa câmera é especialmente divertida para ver Kabuto esmagar, pisar e devorar seus inimigos. Se você está jogando com Kabuto, pode mudar para uma câmera nos pés (perspectiva do chão abaixo dele) ou uma câmera na boca (uma visão da ação de dentro da boca cheia de dentes do gigante). Quando você estiver usando a câmera na boca de Kabuto, você pode mirar em objetos e devorá-los. Ao invés de perder tempo para agarrar criaturas em mira e enfiá-las na boca, enquanto você se encontra nesse modo, Kabuto vai cair de boca sobre elas. Note que você não pode fazer outras coisas além de se mover e comer (usando o botão esquerdo do mouse) enquanto estiver usando a câmera na boca.

Modo do Mapa (map mode)

Ao ligar o modo do mapa, você vai ter uma visão geral da ilha, com a sua posição no centro da tela e uma janela de texto na parte inferior, descrevendo a sua missão (apenas para o modo com um jogador). Uma carinha engraçada indica o seu personagem, com uma seta mostrando a sua direção. Você pode usar o mouse e as teclas de movimento para mover seu personagem ao longo do terreno enquanto estiver na tela do mapa - mas seja cuidadoso! Se você encontrar criaturas hostis, eles não vão hesitar em destruir seu personagem. Mantenha a tecla Ctrl apertada e um cursor para o mouse vai aparecer. Você pode mover o cursor para qualquer ponto do mapa e clicar com o botão da direita para dar zoom. Talvez a característica mais importante da tela do mapa seja o ícone indicando a localização do seu objetivo de missão. No modo do mapa, procure uma pequena área destacada por um círculo. Esse ícone marca o local para onde você deve ir.

Os Meccaryns

Armas, mochilas e itens dos Meccs

Sendo tecnologicamente orientados, os Meccs contam basicamente com pistolas, bombas e outro apetrechos para conseguir fazer seu trabalho. Em qualquer momento no jogo, os Meccs podem carregar 3 armas (além de sua pistola de mão), 3 itens e 1 mochila.

Armas dos Meccs

Pistola (handgun)

A pistola genérica dos Meccs tem uma velocidade de fogo decente, mas pouca força. O único benefício real dessa pistola é sua munição ilimitada.

RPG

Essa arma atira granada propelidas por um foguete, que viaja rápido e em linha reta.

Metralhadora (machine gun)

A característica chave da metralhadora está na habilidade de dar muitos tiros em um curto período de tempo. A incrível velocidade de tiro, entretanto, reduz a exatidão do caminho dos projéteis em alvos localizados mais longe.

Míssil de proximidade (proximity missile)

Baseado no design do RPG, essa arma usa um mecanismo similar para lançar um projétil que é basicamente igual ao foguete RPG. A maior diferença é que o míssil de proximidade vai explodir quando estiver a 20 metros do alvo.

Rifle (sniper gun)

A arma favorita para combate a longa distância, o rifle atira uma bala em velocidade extremamente alta, diretamente contra o alvo. Mesmo quando o tiro é feito a longa distância, a bala atinge o alvo quase que instantaneamente, causando grande dano.

Lançador de mísseis (missile launcher)

Muito semelhante ao RPG, essa arma lança um projétil explosivo em linha reta em direção ao alvo. O míssil explosivo, entretanto, vai causar mais dano e em uma área maior, do que o projétil lançado pelo RPG.

Míssil guiado (homing missile)

Ainda outra modificação do RPG, essa arma lança mísseis que vão mudar de curso,

se necessário, para acertar o alvo. Para lançar um desses mísseis, mantenha a mira sobre o seu alvo por 3 segundos, com o botão de fogo pressionado - isso dá ao míssil tempo o suficiente para travar o alvo. Solte o botão quando estiver pronto, e deixe a tecnologia fazer o serviço para você.

Morteiro milênio (millenium mortar)
É a grande arma. Lance o morteiro tendo como alvo um ponto no solo, uma estrutura, ou um alvo vivo - ele não vai funcionar se a mira estiver alinhada com o céu. Puxe o gatilho e a arma lançará um grande projétil contra o ponto indicado. Esse projétil será detonado no impacto, quando ele atingir a estrutura ou criatura, mas demorará alguns segundos para explodir quando atinge o solo.

Mochilas dos Meccs (Meccs packs)
Note que mochilas diferentes têm pesos diferentes - mais peso vai fazer com que seu foguete (jetpack) tenha mais trabalho para tirar você do solo, o que significa que você não vai voar tão alto.

Foguetes (jetpack)
Exceto por uma das missões individuais, os Meccs vão sempre carregar seus foguetes. É basicamente um sistema de propulsão que vai mandar você em direção aos céus em cada arrancada. O foguete tem energia limitada, mas ela se recarrega com o tempo.

Upgrade do foguete (jetpack upgrade)
Ele é exatamente o que você espera - uma versão melhorada do original. Ele é melhor, mais rápido, mais forte, mais poderoso...

Mochila de Reparos (repair pack)
Essa mochila usa a energia de seu foguete para consertar estruturas, seus companheiros e até você. Muito útil.

Mochila Escudo (shield pack)
Essa mochila usa a energia do foguete para criar um escudo invisível ao seu redor. Quando a energia do seu foguete acaba, o escudo é desativado.

Mochila de Camuflagem (bush pack)
Usa a energia do seu foguete para criar um arbusto de camuflagem à sua volta. Quando envolto pelo arbusto, você pode andar (embora mais lentamente que o normal), mas não pode voar ou atacar. Um arbusto parado é completamente invisível para o inimigo - se você se mover, você aumenta a chance de ser visto. Note que Meccs inimigos se camuflando em arbustos são totalmente visíveis através do visor verde do rifle.

Torre de tiro montável (deployable turret)
Quando essa mochila é ativada, uma metralhadora com tripé vai ser montada aos seus pés. Essa metralhadora vai atirar contra o inimigo quando ele se aproximar, embora ela possa ser destruída.

Bomba (pop-up bomb)
Essa é a bomba mais poderosa do arsenal dos Meccs, e pode fazer um grande estrago em um grupo de estruturas ou criaturas.

Itens dos Meccs

Mina (mine)
Ao colocar essa mina no solo, ela vai se enterrar, deixando apenas um pedaço à mostra. Se o inimigo entrar em sua área de ação, ela vai pegá-los, explodindo no impacto ou após 5 segundos da sua ativação (o que vier primeiro).

Injeção de saúde (health syringe)
Você pode usá-la para recuperar um pouco de sua saúde.

Granada (granade)
Ao ativar a granada, você vai imediatamente atirá-la no ponto indicado pelo seu cursor de alvo (a uma distância limitada). Depois de alguns segundos, a granada vai explodir.

Flash (flare)
Se você for alertado que um míssil guiado está alvejando você, lance um flash para confundi-lo enquanto foge.

Discípulos dos Meccs (Meccs disciples)
Durante o jogo individual, você verá que seus companheiros Meccs - chamados de discípulos - estão prontos para receberem ordens quando chega a hora da aventura ou da batalha. Eles seguirão suas ordens para atacar, ir para posições que você indica ou retornar para onde você está.

Girocóptero Mecc (Mecc gyrocopter)
Os Meccs podem ter um girocóptero se carregarem um Smartie para fora da casa de badalação para construírem um giroporto. Um dos Meccs pode pilotar o girocóptero e seus companheiros (no jogo para vários jogadores) podem se pendurar no aparelho e pegar uma carona. Os girocópteros não apenas têm maior alcance do que os jatos pessoais (devido à sua capacidade ilimitada de combustível), eles também têm uma metralhadora montada na parte frontal, sem limite de munição, assim como 3 bombas milênio. Se você estiver pilotando um girocóptero, o indicador de saúde em formato de coração da sua interface se refere à saúde do girocóptero, e não mais à sua. Se ele sofrer algum dano, você pode retornar ao giroporto para fazer reparos.

Base dos Meccs

Quando estiver construindo uma base Mecc, você vai começar com um "buraco" (com um ponto de "descarregamento de carne" na frente) e um círculo para "descarregamento de Smarties". O buraco é onde você vai colocar a carne dos Vimps que você tiver coletado - os Smarties que trabalham para você vão para o buraco imediatamente depois de ter terminado qualquer tarefa para comer um bom Vimp-burguer. O círculo de descarregamento de Smarties é o ponto onde você vai juntar seus Smarties. Você só pode carregar um Smartie por vez e, quando fizer isso, você deve colocá-lo nesse ponto.

Pub
Assim que você colocar o Smartie de volta na sua base, a primeira coisa que ele vai construir é o pub - ei, prioridades, certo? Construído sobre o buraco, o pub é o lugar onde os Smarties comem e bebem entre as tarefas que você dá a eles. Desde que você os mantenha bem alimentados, os Smarties vão ficar sentados no pub esperando que você passe a eles outras tarefas.

Plataforma de construção da base (build base plataform)
Depois do pub, o seu Smartie número um vai criar uma plataforma de construção da base. Quando você se coloca sobre essa plataforma, a câmera dará um zoom de afastamento para que você tenha a visão geral da sua base - essa é a tela da estrutura de sua base. Sempre que você precisar acessar essa tela, suba na plataforma de construção da base.

Enquanto você adquire mais Smarties e carne de Vimp para mantê-los felizes, você pode usar a tela da estrutura de sua base para construir essas outras estruturas:

Oficina / Gerador (workshop / generator)
Depois que você pegar alguns Smarties e colocá-los na sua base, a oficina será a primeira estrutura que você pode criar. A oficina permite que os Smarties desenvolvam os materiais necessários para criar os muros em volta da base e também itens para o seu inventário, além de outras estruturas. Depois

que a oficina estiver pronta, você pode construir muros em volta da base e também a loja de presentes (gift shop). O gerador é uma versão melhorada da oficina. Quando você tiver o gerador, todas as estruturas da sua base vão ter um escudo adicional colocado como extra na saúde delas (representada pela barra cinza ao lado de cada estrutura na visualização da estrutura da base). Você precisa do gerador para poder dar um upgrade no seu pub e transformá-lo numa casa de badalação (party house).

Muro de madeira / muro de pedra (wood wall / stone wall)

Você só pode começar a construir muros depois que tiver uma oficina. Depois que ela estiver construída, você pode ir para a tela de estrutura da base para colocar muros nos quatro lados da base e defendê-la de inimigos que venham por terra. O primeiro nível de muros é feito de madeira, o upgrade é de pedra, dando a você defesas muito mais fortes. Você precisa ter os quatro muros feitos de pedra antes que possa dar upgrade no pub e transformá-lo numa casa de badalação.

Loja de presentes 1 / Loja de presentes 2 (gift shop 1 / gift shop 2)

Depois que você tiver sua oficina construída, você pode coordenar seus Smarties para que construam a loja de presentes 1. Ela é o lugar onde você pode adquirir boas pistolas, mochilas, e outros itens. Além disso, a visita à loja de presentes vai recarregar toda a sua saúde e a munição para todas as armas que você estiver carregando. A loja de presentes 1 tem um suprimento limitado de coisas, mas você pode dar um upgrade nela através da tela da estrutura da base e transformá-la na loja de presentes 2 - que é quando as armas realmente boas para destruição em massa caem em mãos erradas... as suas. Você precisa da loja de presentes 2 para fazer o pub virar casa de badalação.

Centro de comando (command center)

O centro de comando requer mais Smarties para construí-lo do que a maioria dos outros projetos, e está disponível assim que você tiver a oficina. Essa estrutura é essencialmente uma carcaça que os seus Smarties vão construir ao redor da sua plataforma de construção da base. O centro de comando é uma das muitas estruturas que você precisará na sua base para poder ter a casa de badalação.

Depois que você construir a casa de badalação, você pode controlar as torres de tiro que são colocadas através do centro de comando. Apenas entre no centro de comando e pise sobre a plataforma onde está escrito "Controle de Torres de Tiro" (turret control) - e uma vista geral da ilha vai aparecer. Clique com o botão da esquerda em qualquer torre para assumir o controle dela; pressione ESC para retornar ao controle normal do seu personagem Mecc.

Casa de Badalação (party house)

Depois que você conseguir um gerador, um centro de comando, uma loja de presentes nível 2 e tiver circundado a sua base com muros de pedra pelos quatro lados, você terá a opção de dar upgrade no seu pub, transformando-o em uma casa de badalação. Ela é um pequeno pedaço do paraíso Smartie - ela os mantém felizes o suficiente para que eles fiquem inspirados. A inspiração, é claro, gera coisas mais legais para você. Você pode entrar na casa de badalação e colocar um Smartie para trabalhar em projetos especiais, simplesmente clicando nos ícones na parte superior da sua tela e carregando-os até um Smartie desocupado. Isso vai fazer com que você volte para o lado de fora da casa de badalação, carregando o Smartie selecionado nas suas costas. Tudo que você vai precisar fazer agora é ir até o local desejado e dar a ordem para que o seu pequeno companheiro construa (usando a tecla X). Depois que o Smartie tiver acabado a construção, você provavelmente vai querer levá-lo de volta à casa de badalação. Se você for morto, o seu Smartie vai ficar vagando pelo lugar.

As novidades disponíveis através da casa de badalação Mecc são:

Torre (tower)

Essa é uma torre simples - que dá a você um ponto vantajoso para um maior alcance de visão e capacidade de defesa. As torres podem até mesmo ser construídas enquanto você voa, colocando a estrutura no ar. Você pode construir até 3 torres.

Mini-loja (mini-shop)

É semelhante à loja de presentes normal da sua base, mas você pode colocá-la em qualquer lugar. Infelizmente, a mini-loja tem apenas uma pequena seleção de itens e armas e o suprimento de saúde é limitado. Você pode construir várias mini-lojas.

Giroporto (gyrocopter pad)

O giroporto é uma estrutura flutuante com portas no telhado e um "botão" circular amarelo. Quando você está sobre o botão, as portas se abrem e um girocóptero novo em folha vai aparecer. Você só pode construir um girocóptero por giroporto.

Túnel de mina (mine shaft)

Coloque um túnel de mina em qualquer local do terrento e seus Smarties vão construir uma pequena cabana, semelhante a uma árvore, neste lugar. Coloque outro túnel em outro lugar e você terá uma conexão no subsolo entre os dois pontos. Quando você entrar em qualquer uma das cabanas, você será automaticamente transportado para a outra - o que é muito útil quando você quiser um caminho rápido da sua base até o centro da ação. É claro que se você for de outro time não vai poder utilizar os túneis do adversário, mas pode destruí-los.

Torre de tiro bulldog (bulldog turret)

Essa estrutura é semelhante a metralhadora desmontável, sendo apenas maior e mais poderosa. Ela tem calibre pesado e atira contra inimigos no solo quando eles tentam se aproximar.

Torre SAM (SAM turret)

Este é o sistema favorito de todo mundo para defesa das bases. A torre SAM rastreia uma área limitada à procura de inimigos aéreos, lançando mísseis guiados.

As Sea Reapers

Encantamentos e armas

Do mesmo modo que os Meccs confiam na ciência e tecnologia para possuir força de ataque superior, as Sea Reapers têm sua força baseada em energia mística. Se você estiver jogando com Delphi, você vai usar essa energia para produzir suas armas, lançar encantamentos elementais devastadores e até mesmo criar uma base bem fortificada. Delphi pode carregar até 3 arcos especiais além da sua espada padrão e do arco padrão. Ela também pode "armazenar" até 5 encantamentos, podendo usar cada um deles 3 vezes.

Armas de Delphi

Espada (sword)

Graciosa e mortal ao mesmo tempo, Delphi pode fazer movimentos simples para cortar com a sua espada. Ao acertar um inimigo solitário com uma seqüência de cortes, ela pode fazer uma combinação de movimentos realmente mortal. Muitos oponentes têm armamentos de alcance mais longo, fazendo com que seja perigoso que ela se aproxime demais para poder usar a espada. Entretanto, junto com sua habilidade de turbo, ela pode surgir ao lado do inimigo, cortá-lo de ponta a ponta e sair de perto antes que ele saiba porque morreu.

Arco (bow)

Esse arco é o equivalente de Delphi à pistola de mão dos Meccs. As flechadas são

rápidas, mas não são poderosas. Felizmente, pela natureza mística do arco, a munição é ilimitada.

Arco relâmpago (lightning bow)
Essa é uma versão mais poderosa do arco padrão, com uma velocidade maior de ataque - é uma arma ideal para tocaias.

Arco infernal (hellfire bow)
Ele atira flechas explosivas - muito destrutivo.

Arco gritante (screamer bow)
Esse arco lança um crânio gritante que vai seguir o alvo no qual ele foi travado. Mantenha o botão de fogo apertado e um colchete vai aparecer envolvendo o alvo. Quando você soltar o botão, o crânio vai seguir o alvo, e explodir no impacto. Muito conveniente para alvos rápidos ou voadores.

Arco de Força (power-up bow)
A arma ideal para enfrentar vários inimigos simultaneamente. Enquanto você usa o arco de força em combate, segure o botão de fogo, de maneira semelhante ao arco relâmpago. Enquanto você segura o botão, halos brilhantes vão aparecer ao redor do alvo em uma área cada vez maior na sua frente. Quando você soltar o botão, o arco vai lançar vários projéteis, um para cada um dos alvos selecionados. Como se isso não fosse suficiente, esses projéteis vão explodir no impacto.

Encantamentos de Delphi

Agarrar Smartie / encantamento da bolha (Smartie grab / bubble spell)
Esse encantamento permite que você agarre um Smartie à distância. Quando você lança o encantamento sobre o Smartie (dentro de uma certa distância), uma bolha vai se formar ao redor da criatura, carregando-o de volta para você. Esse encantamento pode ser muito útil no jogo com vários jogadores, pois permite que você roube Smarties das costas de seus oponentes Meccs ou dos chifres de Kabuto.

Buquê (cluster)
Quando Delphi lança esse encantamento, atira um objeto do tamanho de seu punho contra o alvo. No impacto, o objeto vai explodir e lançar pequenos explosivos em uma área circular, causando danos a qualquer coisa que se encontre no seu raio.

Manto (cloak)
Esse encanto faz com que Delphi se transforme em um rastro de névoa verde que se movimenta rapidamente, por um curto período de tempo. Quando está nessa forma, ela não é invencível, mas vai envenenar qualquer criatura que ela toque.

Teletransporte (teleport)
Esse encantamento teletransporta Delphi a um local aleatório dentro de uma certa distância. Ao mesmo tempo, esse encantamento vai criar uma série de clones de Delphi imóveis para confundir o inimigo. Esses clones desaparecem com o tempo, ou assim que forem acertados.

Parede de fogo (summon firewall)
Esse encanto cria uma parede de fogo no ponto em alvo. Essa parede vai imediatamente cobrir uma área à frente, para longe de Delphi, por uma distância curta, pondo fogo em qualquer criatura no seu caminho. Se você estiver pegando

fogo, pode apagá-lo rapidamente pulando na água.

Criar gelo (summon hail)
Ao lançar esse encantamento, você vai ter uma visão de cima para baixo do local em alvo. Quando essa vista aparecer, você terá certo tempo para criar alvos no chão com o botão esquerdo do mouse. Quando o jogo voltar ao normal, grandes pedaços de gelo vão cair do céu para atingir cada um dos pontos que você determinou, causando bastante dano em qualquer criatura que esteja na área de impacto.

Diminuir a velocidade do tempo (slow time)
Com esse encanto, uma cúpula de tempo mais lento vai ser criada, tendo um raio fixo e o centro no cursor de alvo. As criaturas aprisionadas nessa cúpula ainda podem se mover e atacar, mas em uma velocidade muito menor. É muito fácil então pegá-las uma por uma. Note que Delphi pode entrar na cúpula sem ser afetada pela mágica de distorção do tempo.

Encolher (shrink)
Causa dano em qualquer criatura, enquanto ela diminui para metade de seu tamanho original. Coloque a vítima no alvo e lance o encantamento.

Seguir (follow)
Quando Delphi lança esse encanto, dois projéteis vão seguir a criatura em alvo. No impacto, esses projéteis vão levantar a criatura no ar e mantê-la lá. Um terceiro projétil vai então aparecer, indo em direção e explodindo ao acertar a vítima.

Círculo de fogo (summon fire circle)
Nesse encanto, um cone de fogo vai aparecer no ponto em alvo. Esse cone é essencialmente um gatilho. Você deve andar até o cone para acionar o círculo de fogo. Nesse momento, uma parede de chamas circulares vai se expandir para o exterior do cone. As chamas não vão machucar você, mas vão queimar tudo o que tocarem. A criação de um círculo de fogo, entretanto, não é simples. Seus inimigos podem atirar contra o cone para ativar o círculo de fogo prematuramente - se as chamas tocarem você quando isso acontecer, você será ferido. Além disso, o cone de fogo não dura para sempre.

Reparar (repair)
Delphi pode usar esse encanto para reparar estruturas danificadas na sua base. Mire na estrutura e lance o encanto.

Buquê de mina (cluster mine)
Esse encantamento é semelhante ao descrito acima, mas ao invés de lançar um projétil para fora, Delphi vai colocar um objeto místico sobre o solo onde o encanto é lançado. Esse objeto vai explodir quando um inimigo se aproximar, lançado pequenos explosivos em uma distância à sua volta, e ferindo qualquer criatura na área.

Criar tornado (summon tornado)
Poderoso e incrivelmente divertido, esse encanto cria um tornado monstruoso no ponto em alvo. Qualquer criatura pequena que chegue perto dele (exceto você) vai ser imediatamente arrancada do solo, girando freneticamente junto como o tornado. Criaturas maiores ficarão no solo, mas serão feridas se ficarem perto do tornado - graças a alta velocidade do vento, as partículas em suspensão se tornam inúmeros projéteis.

Esqui reaper de Delphi
Em alguns níveis especiais do jogo, Delphi vai ter acesso a um veículo semelhante a um jet-ski; nos níveis de construção da base, ela pode adquirir um Esqui Reaper se tiver uma casa de badalação. O Esqui é o melhor modo de viajar sobre a água. Devido à sua natureza mágica, ele também pode correr sobre a terra, embora se movendo mais devagar do que sobre a água.

O Esqui reaper pode ser melhorado com aceleradores turbo (turbo boosts) e mísseis (que são convenientemente encontrados flutuando sobre a superfície da água). Esses melhoramentos vão ser mostrados na parte inferior da interface. Assim como o girocóptero dos Meccs, quando Delphi

estiver sobre o Esqui, o indicador de saúde se refere a ele.

Base das Sea Reapers

A base das Sea Reapers é parecida com a base dos Meccaryns, sendo a principal diferença o fato de que muitas estruturas e aparelhos são de origem mágica e não tecnológica. Assim como os Meccs, você quer que seus Smarties voltem à base de modo a iniciarem a construção. Quando você estiver construindo a sua base das Sea Reapers, você deve começar com um "buraco" - esse pequeno local que vai curvar os seus Smarties e fazer com que trabalhem para você. Perto do buraco, você vai ver o local de "descarregamento de almas", assim como o local de "descarregamento de Smarties", próximo a ele. Traga a almas coletadas dos Vimps mortos para o buraco, a fim de enchê-lo com energia. Sem energia, o seu buraco não vai fazer a sua mágica sobre os Smarties e eles não vão trabalhar para você. Assim que você tiver trazido o primeiro Smartie para a sua base, você vai conseguir o seguinte:

Indutor (persuader)

É a primeira estrutura que você vai ter, construída diretamente sobre o buraco. Ela é o ponto de foco da sua energia mágica, e dá aos seus Smarties um lugar para ficarem, enquanto esperam por mais trabalho. A energia das almas dos Vimps que você tenha coletado vai ser mantida aqui, para recarregar Smarties cansados e mantê-los a seu serviço.

Plataforma de construção da base (build base platform)

Como no caso da base dos Meccs, Delphi usa a plataforma de construção da base para direcionar o trabalho dos Smarties. Seu primeiro Smartie vai construir essa plataforma logo depois de construir o indutor. Se você ficar sobre a plataforma, a câmera dará um zoom de afastamento para que você tenha a visão geral da sua base - essa é a tela da estrutura de sua base. Sempre que você precisar acessar essa tela, suba na plataforma de construção da base.

Escola de encantos / gerador de escudo (spell school / shield generator)

Quando você tiver alguns Smarties pegando energia em seu centro de comando, você vai conseguir construir uma escola de encantos. Essa estrutura vai permitir que você avance na pesquisa das energias mágicas, que eventualmente será usada para lhe dar mais poderes, além de tornar possível que você construa estruturas maiores. Depois que a escola de encantos estiver pronta, você pode criar um campo de força ao redor da sua base, assim como um loja de encantos.

O gerador de escudo é uma versão melhorada da escola de encantos. O gerador de escudos vai criar uma camada extra de defesa mágica ao redor de todas as estruturas de sua base (representada por uma barra cinza ao lado de cada estrutura, na vista da construção da base). Você vai precisar de um gerador de escudo para transformar o seu indutor em uma casa de badalação.

Loja de encantos 1 / Loja de encantos 2 (spell shop 1 / spell shop 2)

Se você já construiu a sua escola de encantos, você já pode construir uma loja de encantos. A loja de encantos é uma estrutura extremamente útil, onde você pode adquirir novos encantos, além de arcos mais poderosos. Além disso, sempre que você visitar a loja de encantos, você será curado, receberá um estoque completo de munição e todos os encantos que você tiver serão completamente carregados. A loja de encantos nível 1 tem um estoque limitado - a versão melhorada tem tudo o que você pode querer. Você vai precisar de uma loja de encantos nível 2 antes que possa transformar o seu indutor em uma casa de badalação.

Campo de força (force field)

Depois que sua escola de encantos estiver pronta, você pode começar a circundar sua base com um campo de força. Usando a tela de construção da base, você precisará colocar campos de força separados em cada um dos quatro lados da base. O campo de força é muito eficiente contra seus inimigos, embora possa ser danificado. Se você der um upgrade no campo de força, ele ficará mais forte. Você vai precisar de um campo de força com upgrade nos quatro lados da sua base antes que possa transformar o seu indutor em uma casa de badalação.

Centro de comando (command center)

Depois de construir a escola de encantos e tendo um número suficiente de Smarties, você pode construir o centro de comando. O centro de comando de Delphi é basicamente uma cobertura ao redor da plataforma de construção da base e um porta-bandeira Smartie (no jogo para vários jogadores). Você precisará de um centro de comando para ter uma casa de badalação. Depois que você tiver a casa de badalação, você pode controlar as torres de tiro que são colocadas através do centro de comando. Apenas entre no centro de e pise sobre a plataforma onde está escrito "Controle de Torres de Tiro" (turret control) - e uma vista geral da ilha vai aparecer. Clique com o botão da esquerda em qualquer torre para assumir o controle dela; pressione ESC para retornar ao controle normal de Delphi.

Casa de Badalação (party house)

Depois que você tiver um gerador de escudo, um centro de comando, uma loja de encantos nível 2 e tiver circundado a sua base com campos de força com upgrade pelos quatro

lados, você terá a opção de dar upgrade no seu indutor, transformando-o em uma casa de badalação. A casa de badalação das Sea Reapers é basicamente a mesma que dos Meccs - ela é o lugar onde os Smarties relaxam e esperam por novas missões. Você pode entrar na casa de badalação e colocar um Smartie para trabalhar em projetos especiais, simplesmente clicando nos ícones na parte superior da sua tela e carregando-os até um Smartie desocupado. Isso vai fazer com que você volte para o lado de fora da casa de badalação, carregando o Smartie selecionado em uma bolha mágica. Tudo que você vai precisar fazer agora é ir até o local desejado e dar a ordem para que o seu pequeno companheiro construa (usando a tecla X). Depois que o Smartie tiver acabado a construção, você provavelmente vai querer levá-lo de volta à casa de badalação. As estruturas disponíveis na casa de badalação de Delphi são:

Torre de tiro infernal (hellfire turret)

Essa é basicamente uma torre armada para defesa, mas Delphi pode colocá-la em qualquer lugar que deseje. A torre faz fogo contra qualquer inimigo que venha pelo solo e esteja ao alcance de seus sensores - os projéteis explosivos que ela lança geralmente desencorajam todos exceto os invasores mais determinados.

SAM gritante (screamer SAM)

Esse aparelho é uma torre estacionária que funciona de maneira similar ao arco gritante de Delphi - é apenas mais poderoso. Quando um alvo aéreo entra no alcance do SAM gritante, ele vai ser ativado e lançar um projétil mágico contra o alvo, seguindo-o pelo ar.

Torre invisível (cloaked tower)

Quando você der o comando para a construção desse tipo de torre, seu escravo Smartie vai criar uma torre que levita. Essas torres são apenas visíveis por Delphi ou seus companheiros de time (no jogo para vários jogadores). Os inimigos têm que chegar a certa distância para que a torre seja visível para eles. O espectro de invisibilidade da torre se estende para qualquer um ou qualquer objeto que esteja nela - isso inclui jogadores e armas que estejam no topo dela.

Píer

Quando você usar a sua casa de badalação Smartie para criar um píer, você terá acesso a um Esqui Reaper (reaper ski). Vá ao píer e monte no esqui para usá-lo.

Portal

Ativando-o você vai criar um portal mágico, similar aos túneis de minas dos Meccs. Você deve criar dois portais para que eles funcionem - ao entrar em um deles, você vai ser automaticamente transportado para o outro. Assim como os túneis de minas dos Meccs, outros times não podem usá-los e eles podem ser destruídos.

Mini loja de encantos (mini-spell shop)

Essa é uma versão menor da loja de encantos que você criou dentro da sua base. A principal diferença é que ela contém apenas umas poucas armas e encantos.

Monstro do mar (sea monster)

Quando você ativa esse poder, você chama um imenso monstro das águas ao redor da ilha - uma pequena seqüência cinemática vai mostrar a criatura levantando a cabeça por sobre as ondas. Assim que termina esse curta metragem, um contador vai começar uma contagem regressiva. Seu objetivo: chegar ao local que você queira como alvo para o monstro do mar quando o contador chegar a zero. Você quer que esse ponto seja de algum modo próximo aos seus inimigos. Quando o contador chegar a zero, o monstro do mar vai cuspir uma enorme bola de fogo, que vai cruzar o ar e aterrizar no ponto onde você estiver (qualquer ponto na ilha, distância não é problema). Você deve sair desse ponto o mais rápido possível, pois tudo que estiver próximo ao ponto de impacto vai ser destruído no incêndio. Assim que o monstro do mar tiver cumprido sua tarefa, ele retornará às profundezas do mar.

Kabuto

Um gigante bruto. O grande campeão. Suas armas são primitivas, mas eficientes. O tamanho de Kabuto e sua força dão a ele superioridade sobre qualquer criatura que ele possa encontrar - não, sobre qualquer grupo de uma dúzia de criaturas que ele possa encontrar. Além disso, ele pode produzir filhotes para ajudar a causa. Faltam habilidades comunicativas, mas quem vai dizer a ele?

Ataques de Kabuto

Kabuto normalmente ataca de maneira devastadora. Mas quando não for devastador suficiente, mantenha o botão adrenalina apertado para amplificar o ataque dele. Quanto mais tempo você mantiver o botão apertado, mais poderoso vai ser o ataque, com maior gasto de adrenalina. É claro que a amplificação do ataque depende de quanta adrenalina ele tem. Depois que você tiver carregado o ataque dele com adrenalina, você pode lançar tanto um ataque de mãos quanto de pés. Kabuto tem três níveis de ataques com adrenalina tanto para mãos quanto para pés. Os ataques mais poderosos tendem a ser mais lentos - oponentes pequenos e rápidos podem às vezes fugir enquanto você prepara um enorme golpe mortal.

Soco com adrenalina(adrenaline punch)

Esse é o primeiro nível de adrenalina para ataques com as mãos.

Golpe com duas mãos (two-handed slam)

Esse é o segundo nível de ataque com adrenalina. Kabuto coloca sua mãos juntas para formar um enorme taco feito de dedos e fúria.

Golpe com o cotovelo (elbow drop)

Esse é o terceiro nível de ataque manual com adrenalina.

Queda de barriga (belly flop)

Esse também é um ataque manual de terceiro nível. Kabuto pula e estica seu corpo enorme sobre seu alvo, ocultado o próprio sol. Então, como o seu tio obeso na última reunião de família, pulando de barriga na piscina, o enorme monstro aterriza. A diferença aqui é que Kabuto não está caindo na água - e qualquer coisa que esteja entre ele e o solo vai se tornar só uma mancha.

Pisada (foot stomp)

Esse é o nível um de ataques com adrenalina usando os pés.

Pisada com salto (jumping stomp)

Esse é o segundo nível de ataques com os pés. Veja o golpe anterior - e multiplique por dois.

Queda de bunda (butt flop)

Esse é o terceiro nível. É como o golpe com o corpo todo, mas tem menos dignidade.

Bola de canhão (cannonball)

Esse também é um ataque nível três. O lado brincalhão de Kabuto vem à tona quando ele se enrola como uma bola de músculos e se atira contra os seus inimigos.

Chute correndo (running kick)

Enquanto corre, pressione o botão esquerdo do mouse para iniciar um chute correndo.

Captura correndo (running grab)

Enquanto corre, pressione o botão direito do mouse para iniciar uma captura correndo. Kabuto vai deslizar pelo solo, criando uma imensa nuvem de pó atrás dele, cobrindo o alvo.

Jogar coisas (throwing stuff)

Kabuto pode transformar qualquer coisa que ele pegue em mísseis terríveis. Os Guardas das Reapers têm muita raiva quando Kabuto pega

um deles e atira-o contra seu companheiro - ambos serão bastante feridos (geralmente o projétil é mais machucado) e sua amizade vai sofrer danos irreparáveis. É claro que Kabuto pode atirar qualquer criatura contra penhascos, estruturas ou para longe, dentro do mar... com conseqüências fatais.
Kabuto também pode atirar grandes pedras. Elas geralmente podem ser encontradas próximas às paredes de penhascos, e todas são extremamente mortais. Quando Kabuto atira uma dessas rochas de dez toneladas, mesmo que seja contra o solo próximo a um grupo de seus inimigos, a rocha pulverizada e as lascas de pedra se igualam a uma grande explosão. Algumas partes do cenário têm colunas vulcânicas onde Kabuto pode encontrar pedras que reaparecem continuamente - derrube o topo de uma dessas colunas, e forças sísmicas vão fazer outra aparecer do solo.

Lente de aumento (magnifying glass)
Quando Kabuto pega uma gema especial, ele pode segurá-la acima do fogo para produzir um grande laser contra o solo, tornando o foco menor, e a intensidade, maior. Nesse momento, Kabuto pode controlar o laser no modo primeira pessoa (use o mouse para mover o cursor de alvo e o botão da esquerda para atirar). Todas as criaturas que recebam esse raio vão queimar lentamente, sofrendo sérios danos.

Ponto fraco de Kabuto (Kabuto's weak spot)
Há um pequeno escudo no centro do tronco de Kabuto. Esse escudo se abrirá quando o oponente chega a uma certa distância, revelando o ponto fraco de Kabuto. Esse ponto fraco é um pequeno alvo que, quando acertado diretamente, mata Kabuto.

Jogos multiusuários

Os jogos multiusuários [multiplayer] permitem que você jogue contra seus amigos (ou inimigos) através de modem ou de um conexão pela Internet. Tipos de jogos diferentes requerem configurações diferentes, mas a idéia básica é que você pode jogar com qualquer um dos 3 personagens do jogo individual - Meccs, Sea Reapers, Kabuto. Note que as habilidades desses personagens estão meio desequilibradas. O jogo ideal para vários jogadores colocaria 5 Meccs contra 3 Sea Reapers e contra 1 Kabuto - mas isso não é obrigatório, e você pode fazer suas próprias regras.

Anfitrião em um novo jogo (host a new multiplayer game)

Quando você decide ser o anfitrião, o menu a seguir vai permitir que você determine as opções do jogo e os times.

Estatísticas do jogo (game statistics)

Times (teams): times que existem no jogo, atualmente.
Contagem (counts): número de jogadores em cada time.
Pontuação (score): pontuação de cada time.
Mortes (deaths): número de mortes em cada time.

Jogadores (current players)

Nome (name): nome do jogador.
Condição (status): condição atual do jogo.
Ping: dá o valor ping de cada jogador (quanto mais baixo, mais rápida a conexão).
Pontuação (score): pontuação de cada jogador.
Corrida / cor do time (race / team color): corrida de jogadores ou cor do time (se estão jogando Meccs X Meccs ou Sea Reapers X Sea Reapers).

Janela de chat (chat window)

Clique com o botão da esquerda na janela de chat para escrever mensagens para outros jogadores. Aperte return no final da mensagem para mandá-la.

Configurações do jogo (game settings)

Nome do jogo (game name): nome do jogo selecionado.
Tipo de jogo (game type): jogo mortal [deathmatch], jogo mortal com base completa [deathmatch with full base], capture o Smartie [capture the Smartie], capture o Smartie com base completa [capture the Smartie with full base], construção da base [base building], capture o Smartie com construção da base [capture the Smartie base building].
Time (team): Meccs X Meccs ; Meccs X Sea Reapers ; Sea Reapers X Sea Reapers ; ou Meccs X Sea Reapers X Kabuto.
Mundo (world): mapa de jogo selecionado (note que o mapa de jogo que você selecionou é específico para os times em jogo - o mapa que você selecionar deve servir para os time que você escolheu).

Opções de jogo (game options)

Máximo de jogadores (Max players): selecione o número de jogadores no jogo - até 10 jogadores podem estar em um mesmo jogo simultaneamente (embora o número máximo de jogadores seja determinado pela velocidade do seu computador e pela sua conexão com a Internet).
Unir-se a qualquer momento (join any time): determine essa opção (sim / não [y/n]) para permitir ou restringir a entrada de novos jogadores depois que o jogo tenha começado (note que os jogos de construção da base não vão permitir a entrada de novos jogadores depois que o jogo começar e que jogos em que você pode entrar a qualquer momento não permitem que estruturas sejam destruídas.).
Permitir mudanças nos times (allow team changes): determine essa opção (sim / não [y/n]) para permitir que os jogadores mudem de time depois que o jogo tiver começado.
Danos a companheiros (damage teammates): determine essa opção (sim / não [y/n]) para determinar se os companheiros de time podem ser feridos por disparos de amigos.
Pontos por morte (points per kill): determina o número de pontos que um jogador tem quando mata um oponente (máximo de 20).
Pontos por captura (points per capture): determina o número de pontos que um jogador tem quando captura o porta-bandeira Smartie (máximo de 1000).
Prevenir captura de time (prevent capture team): permite a construção de bases desimpedidas fazendo com que o porta-bandeira Smartie seja imune a captura por um certo período de tempo (até 30 minutos).
Número de Smarties (number of Smarties): determina o número constante de Smarties que estará presente na ilha do

jogo.

Carne / almas de Vimps (Vimp meat /souls): essa configuração (fácil / médio / difícil [easy / medium / hard]) influi na quantidade de carne que você precisa para encher seu buraco para carne. Por exemplo, na configuração "fácil", você precisa de menos carne e será mais fácil alimentar seus Smarties. Por outro lado, na configuração "difícil", você precisa de mais carne para deixar seus Smarties felizes. O mesmo se aplica para as almas de Vimps que as Sea Reapers coletam.

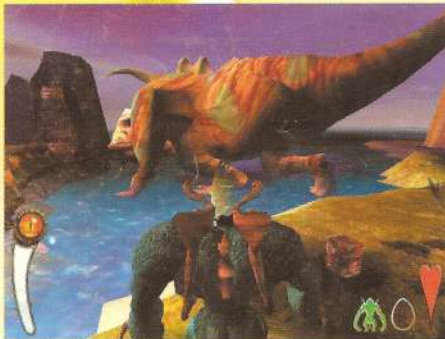
Condições para vencer (winning conditions)

Limite de tempo (time limit): determina um limite de tempo (até 2 horas).

Adicionar tempo ao relógio [add time to clock]: essa opção permite o ajuste do tempo de jogo enquanto o jogo está acontecendo.

Limite de pontos do jogador (player score limit): determina um limite para os jogadores individuais (até 500).

Limite de pontos do time (team score limit): determina um limite para os times (até 5000).

Primeira base completa (first base complete): determine essa opção (sim / não [y/n]) para terminar o jogo apenas quando

um time completa a construção da sua base.

Acabar jogo agora (end game now): selecione essa opção para acabar imediatamente com o jogo.

Carregar mapa / começar o jogo (load map / start game)

Clique no botão "load map" para carregar o mapa na memória do computador. Assim que mapa estiver carregado, clique em "start game" para começar o jogo.

Voltar para a configuração padrão (restore defaults)

Clique nesse botão para voltar à configuração padrão para todas as opções para vários jogadores.

Sair (quit)

Clique nesse botão para sair do menu e do jogo.

Unindo-se a um jogo multiusuário já existente (join an existing multiplayer game)

Você pode escolher se unir a um jogo já existente, que outro jogador tenha configurado. Ao fazer isso, você vai ver a tela onde você pode colocar o endereço IP do jogo que ao qual quer se unir, ou procurar na Internet um jogo já existente - se você tiver o serviço do Mplayer ou GameSpy, você estará ligado ao sistema deles.

Quando você estiver conectado a um jogo já existente, você vai entrar na mesma tela descrita na seção do anfitrião. Os jogadores que se unirem a uma jogo vão ter acesso a apenas algumas funções - eles não podem modificar as opções do jogo, ou as condições para vencer, mas podem escolher times, falar com outros jogadores (jogar conversa fora antes do jogo é altamente encorajado), e ver as opções selecionadas pelo anfitrião antes que o jogo comece.

Tipos de jogo multiusuário

Jogo mortal (deathmatch)

Os jogadores pode se unir a qualquer time criado pelo anfitrião, e então... bem, o nome é bem auto-explicativo, não é? Esse tipo de jogo pode ser jogado sem nenhuma base no início ou com uma base completa desde o início.

Capture o Smartie (capture the Smartie)

Similar aos jogos de captura de bandeiras, cada time começa com uma base pré-construída e um Smartie no centro dela, com uma bandeira no centro da base, como que dizendo: "Por favor, capture-me!". A idéia é entrar na base do outro time e capturar o Smartie com a bandeira, retornando à sua base. É claro que, enquanto você estiver fazendo isso, o outro time também vai tentar roubar o seu Smartie, além de tentar impedir você. Assim como no jogo mortal, você pode começar sem base ou com uma base completa. Você também pode optar jogar a captura do Smartie junto com a construção da base - dois objetivos, dez vezes mais desafio.

Construção da base (base building)

Para esse tipo de jogo, cada time começa sem base e um sonho - construir uma posição tática poderosa que domine os outros. O desafio principal na construção da base (além do óbvio - combate) é a obtenção de recursos. A ilha tem uma quantidade fixa de Smarties e Vimps e todos os times têm que construir a base.

Teclas de referência

Controle de Kabuto

Movimentos do mouse
Olhar para baixo/cima, virar para esquerda/ direita

Botão esquerdo do mouse
Atacar e comer (quando segurando uma criatura)

Botão direito do mouse
Agarrar e arremessar (quando segurando uma criatura)

W	Mover para frente
S	Mover para trás
A	Mover para a esquerda

D Mover para a direita
E Acionar modo zoom
Z Aumentar o zoom
T Mandar mensagem para todos
Y Mandar mensagem para o time
C Mostar mapa
F Câmera acima da cabeça
ESC Pausa no jogo, menu principal, sair do menu, pular cena
Espaço Correr

Espaço+botão esquerdo do mouse
Chute correndo

Espaço+botão direito do mouse
Agarrão correndo

Shift Carregar ataque de Adrenalina

Shift+botão esquerdo do mouse
Ataque adrenalina de mão

Shift+botão direito do mouse
Ataque adrenalina de pé

Tecla Alt da esquerda
Pular para o alvo

X
Empalar criatura (quando segurando a criatura)
Tirar criatura do chifre (quando a criatura estiver empalada)

Ctrl + Botão esquerdo do mouse
Comandar mini Kabuto para atacar/comer (move o mini Kabuto para o alvo)

Ctrl + Botão direito do mouse
Comandar mini Kabuto para pegar (agarra o alvo e retorna)
2 Chamar mini Kabuto para a sua posição
Q Acionar o modo lente de aumento
L Dar a luz a um mini Kabuto
Insert Urro 1
Home Urro 2
Page Urro 3
P Visões de câmera adicionais

Controle dos Meccs

Movimentos do mouse
Olhar para baixo/cima, virar para esquerda/direita

Botão esquerdo do mouse
Atirar (com a arma selecionada)

Botão direito do mouse
Acionar Foguete

Shift da Esquerda
Usar mochila selecionada

Ctrl + Botão esquerdo do mouse
Comandar Meccs para atacar

Ctrl + Botão direito do mouse
Mandar Meccs para local designado

2 Chamar Meccs de volta para sua posição
R Acionar modo de câmera (1ª pessoa ou 3ª pessoa)

W Mover para frente
S Mover para trás
A Mover para a esquerda
D Mover para a direita
E Acionar modo zoom
Z Aumentar o zoom
T Mandar mensagem para todos
Y Mandar mensagem para o time
C Mostar mapa
F Câmera acima da cabeça

ESC Pausa no jogo, menu principal, sair do menu, pular cena

Shift Acionar Nitro

Q Selecionar próxima arma
J Soltar arma
H Usar seringa de saúde
G Lançar granada
B Lançar Mina
K Lançar Flare
X Soltar Smartie (no local em que irá construir uma estrutura)
P Visões de câmera adicionais

Comandos do Girocóptero

Backspace Sair do girocóptero

Botão esquerdo do mouse
Atirar

Botão direito do mouse
Potência do girocóptero (ganha altitude)

G Lançar Bomba Millenium

Controle das Sea Reapers (Delphi)

Movimentos do mouse
Olhar para baixo/cima, virar para esquerda/direita

Botão esquerdo do mouse
Usar a espada/arco (segurar para carregar) ou Nado Turbo (quando na água)

Botão direito do mouse
Movimento turbo

R Acionar modo de câmera (1ª pessoa ou 3ª pessoa)
W Mover para frente
S Mover para trás
A Mover para a esquerda
D Mover para a direita
E Acionar modo zoom
Z Aumentar o zoom
T Mandar mensagem para todos
Y Mandar mensagem para o time
C Mostar mapa
F Câmera acima da cabeça
ESC Pausa no jogo, menu principal, sair do menu, pular cena

Shift
Recarregar feitiços (use o cursor para distribuir as almas de Vimps entre os feitiços)

Alt esquerdo Pular

End Alternar feitiços para frente

Delete Alternar feitiços para trás

Q Selecionar próxima arma

Barra de Espaço
Usar feitiço selecionado

1 Seleciona/Usa feitiço da posição 1
2 Seleciona/Usa feitiço da posição 2
3 Seleciona/Usa feitiço da posição 3
4 Seleciona/Usa feitiço da posição 4
5 Seleciona/Usa feitiço da posição 5

J Soltar arma
H Usar seringa de saúde
G Lançar granada
B Lançar Mina
K Lançar Flare
X Soltar Smartie (no local em que irá construir uma estrutura)

Comandos do Ski Reaper

Backspace
Sair do Ski

Botão esquerdo do mouse
Atirar

Barra de espaço
Turbo

TRÊS RAÇAS INCOMPATÍVEIS. UMA ETERNIDADE DE BATALHAS BRUTAIS.

KABUTO É SIMPLESMENTE MUITO GRANDE, BRUTAL E FAMINTO PARA COEXISTIR COM OUTRAS CRIATURAS DA ILHA. USANDO SEU IMPRESSIONANTE TAMANHO E SUA MANDÍBULA SELVAGEM, KABUTO MOSTRARÁ PARA AS OUTRAS DUAS RAÇAS QUEM ESTÁ NO TOPO DA CADEIA ALIMENTAR.

ESCOLHA UMA DAS TRÊS RAÇAS PARA LUTAR ENTRE VINTE E CINCO ILHAS RENDERIZADAS EM 3D, TODAS RICAMENTE DETALHADAS COMO VOCÊ NUNCA VIU EM OUTROS JOGOS!

MANIPULE OS NATIVOS PARA CONSTRUIR BASES MAIORES, FORNECER ARMAS MELHORES E CRIAR FEITIÇOS MAIS PODEROSOS.

MASSACRE MULTIPLAYER! ESCOLHA SUA ESPÉCIE FAVORITA OU TIME PARA JOGO COOPERATIVO COM MAIS DE 10 JOGADORES EM REDE LOCAL OU INTERNET VIA TCP/IP.

LUTE EM PRIMEIRA OU TERCEIRA PESSOA, ALÉM DA REVOLUCIONÁRIA PERSPECTIVA "KABUTO-CAM", A VISÃO DE DENTRO DA BOCA DE KABUTO.

REQUISITOS MÍNIMOS DE SISTEMA

WINDOWS 95/98/2000/ME/XP, PENTIUM II 266 MHZ / K6 2 OU SUPERIOR, DIRECTX 7 (INCLUÍDO), PLACA DE VÍDEO COM 8 MB COMPATÍVEL COM DIRECT 3D, PLACA DE SOM COMPATÍVEL COM DIRECT X, 64 MB DE RAM, CD-ROM DE 8 VELOCIDADES, 875 MB DE ESPAÇO LIVRE NO DISCO RÍGIDO, MOUSE E TECLADO COMPATÍVEIS COM WINDOWS.

SOFTWARE EM INGLÊS.

ESTE PRODUTO CONTÉM:

EXTREMA VIOLÊNCIA
SANGUE ANIMADO
TENSÃO E VIOLÊNCIA ANIMADA

ISSN 1518-9139
9 771518 913139 00031

MOVING
IMAGEM & EDITORA
www.movingeditora.com.br

C.N.P.J.: 65.706.939/0001-11

INADEQUADO PARA MENORES DE: 18 ANOS
MINISTÉRIO DA JUSTIÇA